



ごあいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト「スーパーバズルファイターⅡX」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こするような場合がございますが弊社までご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

「スーパーバズルファイターⅡX」は弊社（カプコン）が独自に制作したビデオゲームであり、この作品および商品についての著作権、工業所有権、その他の諸権利は株式会社カプコンが保有しております。

「SUPER PUZZLE FIGHTER ⅡX」 is an original game produced by CAPCOM CO., LTD.

CAPCOM CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



スーパーパズルファイターⅡX

スーパーパズルファイターⅡX

PUZZLE

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1995
ALL RIGHTS RESERVED.

推奨年齢

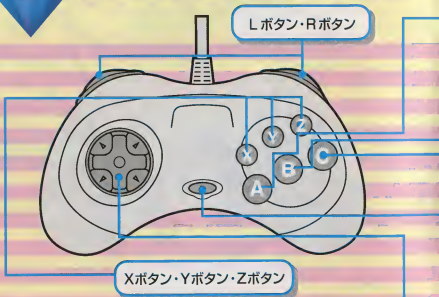




操作方法	2	OPTION	14
ゲーム画面の見方	4	BACKUP	16
ゲームのルール	6	キャラクター紹介	17
遊び方	8	攻略のヒント	26
ゲームモードの解説	10	SPECIAL COLLECTION	28

操作方法

コントロールパッド各部の名称と使い方



※ゲームプレイ時のボタン配置はすべて初期設定のものです。X・Y・Zボタン、L・Rボタンは使用しませんがオプション画面の「KEY CONFIG.」で変更することができます。(P.14.15「OPTION」参照)

※A+B+Cボタン+スタートボタンを押すことで、手元でリセットをすることができます。

※このゲームは2人までプレイできます。2人プレイを行う時は、別売りのコントロールパッドをお買い求めください。

CONTROL PAD

Aボタン

ジェムの左回転
●落下ジェムの左回転

その他
●選択の決定

Bボタン

ジェムの右回転
●落下ジェムの右回転

その他
●選択のキャンセル

Cボタン

挑発 (P.27参照)
●1ラウンド中1回に
限り、挑発を行います

その他
●選択の決定

スタート
ボタン

ポーズ(一時停止)のON/OFF
●ポーズ(一時停止)のON/OFFを
行います

その他
●タイトル画面からゲー
ムをスタートします

方向ボタン

ジェムの3方向移動
●左右: 落下ジェムの左右移動
●下: 落下ジェムの高速落下

その他
●ゲームモードの選択
●オプション設定の変更

DISPLAY

ゲーム画面の見方



ネクストジェム ● 次の落下ジェムが表示されます。

カウンタージェム 予告値 ● 相手からの攻撃で、何個のカウンタージェムが落ちてくるのかを表示します。

警告メッセージ ● 落ちてくるカウンタージェムの量にあわせて表示が3段階に変化します。

- 1～10個 …「CAUTION」
- 11～30個 …「WARNING」
- 31個以上 …「DANGER」

使用キャラクター ● 現在使用しているキャラクターと、その名前です。

勝利マーク ● ラウンドを勝利すると、表示されます。

SCORE ● 現在の得点です。

メッセージ ● 各種ボーナスの名称や、連鎖数が表示されます。

勝敗の条件

落下ジェムが落ちてくる列
(右から3列目)が、先に一番
上まで積み上がった方が負け
となります。うまくジェムを壊
して、相手をカウンタージェム
で攻撃し、相手の方が早く積
み上がるようにしましょう。

この列が積み上がると
ジェムが落ちてこられなくなるぞ!!



試合の 構成について

対CPU戦は1ラウンド、2P対戦は
3ラウンドで1試合が基本となります。
2P対戦は2ラウンド先取した方が勝者
となります。(*OPTIONで変更可能→P.14参照)

勝利マーク

1ラウンド勝利することによってスコアの下に
勝利マークが1つ表示されていきます。
最初、勝利マークは1種類ですが「ストリ
ートパズルモード」で増やすことができ
ます。(P.12参照)



フィールドの上から2個1組で落ちてくる落下ジェムを操作して、同じ色のノーマルジェムとクラッシュジェムをくっつけることで、ジェムを壊すことができます。

ノーマルジェム

クラッシュジェム



同じ色の

で破壊!

(同じ色なら、クラッシュジェム同士でも壊せます。)

ジェムを壊せば、相手にカウンタージェムを送って攻撃できます。パワージェムにしてから壊したり、連鎖させてジェムを壊したりすることで、より多くのカウンタージェムを相手に送ることができます。

パワージェム

ノーマルジェム

POWER UP!!

パワージェムは
いくらでも
大きくできる!

さらに
POWER UP!!

同じ色のノーマルジェム4個を四角くくっつけると、パワージェムになります。パワージェムにして壊すと、高得点、かつ攻撃力も大幅にアップします。

パワージェムにノーマルジェムを四角形になるようにくっつけると、さらに大きく強力なパワージェムにすることができます。

カウンタージェム



落ちてくる
ジェムを
置くとたびに
カウントが減る!



となりで
ジェムを壊せば
一緒に壊せるぞ!

攻撃用のジェムです。隣でジェムを壊すと、巻き込まれて壊れます。

カウンタージェムには「カウンター」が表示されていて、落下ジェムを1組置くとたびにカウントが1つずつ減っていきます。このカウントが0になると、カウンタージェムはノーマルジェムに変わります。



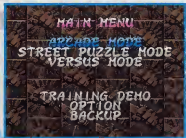
レインボージェム で一発逆転!

同色全破壊アイテムです。任意のジェムの上に置くと、それと同色のすべてのジェムを壊してくれます。しかし、レインボージェムでジェムを壊したときの相手に落ちるカウンター

ジェムは、通常の半分になってしまいます。また、相手に落ちるカウンタージェムのカウント表示が、「3」になります(通常のカウンタージェムの初期カウント数は「5」です。)

ゲームモードの解説

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。方向キーで遊びたいモードを選び、スタートボタンを押して決定してください。



アーケードモード

(対CPU戦&2P乱入が可能なモード)

コンピュータと対戦して遊びます。3つのレベルからCPUの強さを選択し、キャラクターの1人を使用して勝ち抜いていくモードです。途中でCPUに負けても何度でもコンティニューすることができます。

EASY

練習用の難易度です。3人の敵を倒せばゲームクリア。

NORMAL

標準の難易度です。8人+?の敵を倒せばゲームクリア。

HARD

上級者向けの難易度です。8人+?の敵を倒せばゲームクリア。



バーサスモード

(2P対戦プレイ専用モード)



1P・2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。1試合ごとにキャラクター選択をすることができ、同キャラ対戦も可能です。また、ハンを設定して遊ぶこともできます。試合が終わると勝敗結果が表示されます。

※コントロールパッドを2つ接続しないと遊べません。

エキスパートモード

(対CPU戦&2P乱入が可能なモード)



HARDよりも、さらに難しい難易度のCPUと対戦して遊ぶことができるモードです。「ストリートパズルモード」で、アイテムとしてこのモードを獲得すると、初めてメインメニュー画面で選べるようになります。

ゲームモードの解説



ストリートパズルモード

(対CPU戦のみのモード)

コンピュータと対戦し、アイテムを獲得していくモードです。獲得したアイテムには、アーケードモードやバーサスモードで使えるものや、メインメニュー画面の“COLLECTION”に加えられて、見たり聴いたりできるようになるもの等があります。

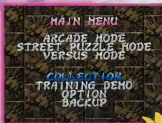


＜ストリートパズルモードの遊び方＞

キャラクターを選択し、ほしいアイテムを1つ決定します。その後CPUキャラクターが決定され、対戦して勝敗を競います。CPUに勝てばアイテムを獲得することができます。キャラクターごとに決められたアイテムすべてを集めると、そのキャラクターをクリアしたことになります。もし途中でCPUに負けてしまっても、何度でも挑戦することができます。また、プレイヤーセレクト画面でEXITを選択すると、メインメニュー画面に戻ることができます。

コレクション

ストリートパズルモードでアイテムを獲得していくと、メインメニュー画面に“COLLECTION”の表示が追加されます。ここには、選択することで見たり聴いたりして楽しむことのできる項目等が表示されていきます。どのアイテムを手に入れた時にどんな項目が追加されるのかは、「ストリートパズルモード」で実際にアイテムを獲得して確かめてみてください。



※「ストリートパズルモード」はコントロール端子1個でしか遊べません。また、2P対戦もできません。

※「ストリートパズルモード」では、「DIFFICULTY」・「DAMAGE LEVEL」・「GAME SPEED」・「CPU ROUND」の項目の設定が固定され、「OPTION」での変更は無効になります。

※セーブをせずにゲームを終了すると、その時ストリートパズルモードで手に入れたアイテムは失われてしまいます。アイテムのデータを残したい場合は、必ずセーブしてからゲームを終了してください。(P.16 “BACKUP”参照)



オプション

メインメニュー画面から“OPTION”を選択すると、設定を変更することができます。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。



ディフィカルティ DIFFICULTY

アーケードモードの難易度を1～8段階に変更できます。

ダメージレベル DAMAGE LEVEL

攻撃によって降るカウンタージェムの量を1～4段階に変更できます。

ゲームスピード GAME SPEED

ジェムの落下速度を1～4段階に変更できます。

コンピュータラウンド CPU ROUND

対CPU戦の1試合の基本ラウンド数を変更できます。

バーサスラウンド VS ROUND

2P対戦の1試合の基本ラウンド数を変更できます。

オーディオ AUDIO

音声出力のステレオ/モノラル切り替えを行います。お手持ちのテレビに合わせて変更してください。

ボーイズ BGM

BGMをリミックス/オリジナル(アーケード)バージョン間で切り替えます。

キーコンフィグ KEY CONFIG.

ボタン配置を変更できます。

イグジット EXIT

メインメニュー画面に戻ります。

OPTION

また、ポーズ（一時停止）中にA・B・Cボタンのいずれかを押すと、ゲームポーズ中のオプション画面を開くことができます。ここでも設定を変更することができます。

CONTINUE

ポーズ中のオプション画面を閉じます。

KEY CONFIG.

ボタン配置を変更することができます。

SCREEN ADJUST

テレビに合わせて、画面の表示位置を方向ボタンで調整できます。

QUIT

リセットを行うことができます。この項目を選択すると、「QUIT GAME? YES/NO」というメッセージが表示されます。「YES」を選択すると、タイトル画面に戻ります。



バックアップ

BACKUP



メインメニュー画面から“BACKUP”を選択すると各種データの保存／読み込み等を行うことができます。

SAVE DATA

アーケードモードのハイ
スコアランキングや、ス
トリートバズルモードで獲
得したアイテム等の記録
をバックアップRAMに保
存します。

LOAD DATA

バックアップRAMに保存
されているランキング等
の記録の読み込みを行
います。

このゲームでは、ランキング等の保存に8の空き容量を使用します。

※データのセーブやロード中にパワーボタンやリセットボタンを押したりするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。

キャラクター紹介

CHARACTER

リュウ

敵に相手と闘うことに決意を燃やした。

格闘一筋の青年。

「僕の目標は、世界中の頂点に立つこと。でも、いつかと
言って別にいい。今の俺は、ただただ
格闘が好きなんだ。」「（リュウの言葉）
おれもこの心算を覚えてくれば、
あんなに強くなるかもしれない。」「
（リュウの言葉）おれもこの心算を覚えてくれば、
あんなに強くなるかもしれない。」



1-112



リュウの格闘技は、
格闘一筋の青年。



リュウの格闘技は、
格闘一筋の青年。



1 キャラクター名／キャラクター

2 キャラクターごとのストーリー

3 そのキャラクターが相手に落とすカウンター
ジェムの並びです。6個相手に送る場合は図
の一番下の段の組合せで、12個相手に送る
場合は下2段の組合せでカウンタージェムを
相手に降らせず。

4 相手に落とすカウンタージェムによって取る
ポーズです（これ以外にも技があります）。

リュウ

-RYU-

強い相手と闘うことに情熱を燃やす。
かくとうひとすじ 格闘一筋の青年。

「真の格闘家」を目指し旅を続ける
ファイター、リュウ。でも、いつもと
違って前に立ちはだかるのは、不思議な
格好! ?の挑戦者たち。「オレはリュウ。
おまえの力と技を見せてくれ!」
あららっ早速勝負を挑んだりして…、
リュウは相手が何者かなんて、全然
気にしてないみたいです。



1~11コ



ファイヤー波動拳(2ヒット)
18~23コ



真空波動拳(5ヒット)
30コ以上





ケン —KEN—

リュウのライバル。

いつか決着をつけるため、修行に励む!

“リュウがバズルをはじめた!”

そんな噂を聞きつけ、ケンもバズルの修行をはじめました。リュウとともに同じ修行を重ねてきたケンでしたが、頭を使うことなら

リュウに負けない自信がありました。

「バズルでは、絶対おまえにイイ格好させないぜ!!」

得意の頭脳勝負でケンには、思惑通り

リュウに勝てるのでしょうか?



1~11コ

昇龍拳(2ヒット)

18~23コ

昇龍裂破(6ヒット)

30コ以上



チュンリー

—CHUN-LI—

わるい ひとら は 許さ ない！
悪い奴等は許さない！

おち さが せう さ かんぱい せ
父を捜して捜査をつづける女刑事。

ゆく へ 不明の父を捜すため、刑事に
なったチュンリー。立ちはだかる相手に
靴跡をイヤというほど残してきた百裂脚は、足
が短かくなっても健在のようです。

「さあ、かかってらっしゃい！私、結構こういうの
得意なの！」スピードとオツムのキレを
武器に、チュンリーの捜査は
まだまだ続きます。



1～11コ



ひやくれつきゃく
百裂脚(2ヒット)
12～17コ



きこうしやう
氣功掌(10ヒット)
30コ以上



さくら

—SAKURA—

超高校級の運動神経と

格闘センス!?を持つ女子高生。

「ねえねえ知ってる?リュウって
パズルも強いんだって」

噂を聞きつけ、格闘修行に飽き足らず、
早速パズルの特訓まではじめたさくら。
準備万端整って、勝負に出かけた
さくらの前に現れた挑戦者のなかには、
どうやら人間ではない方々も…!?



1~11コ

波動拳(2ヒット)
12~17コ

真空波動拳(5ヒット)
30コ以上



モリガン

—MORRIGAN—

シゲキをもとめて人間界に舞い降りる、
 美しき気まぐれサキュバス。

「退屈って苦手なの…」魔界を
 抜け出し、街に出たモリガン。たまには
 知的なお遊びもいいかしら、ってな感じで、
 適当な相手を見つくるってのはパズルで
 対戦して回る夜を重ねていました。

さて、今夜のパズルのお相手は、
 気まぐれな彼女を満足させることが
 できるでしょうか？



1~11コ



シャドウブレイド(3ヒット)

18~23コ



ESシャドウブレイド(6ヒット)

30コ以上



フェリシア

—FELICIA—

ミュージカル・スターを目指す、

お気楽キャットウーマン。

ミュージカル・スターを目指す
キャットウーマン、フェリシア。

「格闘もパズルも、やっぱり
スターのたしなみよね!」

歌って踊ってパズルも完璧!

そんな彼女の見る夢は、

晴れやかな舞台上でスポットライトを浴びる
天才パズルネコ……ん!?

攻撃
パターン



1~11コ



サンドブラッシュ (2ヒット)

12~17コ



ブリーズヘルプミー (8ヒット)

30コ以上 K.O.時



レイレイ

—LEI-LEI—

お父^{おとう}の姉^{あね}とともに、

闇^{やみ}の住人^{じゆうにん}たちを討^うつキョンシー少女^{しょうじよ}。

ダークストーカーズを
やっつけるため、旅^{たび}を続^{つづ}けていた…

…はずのレイレイと姉^{あね}リンリン。

今^{いま}やダークストーカーズじゃない人^{ひと}までも

巻^まき込んで、すっかりパズルで

遊^{あそ}んじゃってます。レイレイたちの

お母^{おはは}さんの魂^{たましい}が、うかばれるのは

いつの日^ひか!?



1~11コ



地雷^{しんらい}刀^{とう}(2ヒット)

12~17コ



天雷^{てんらい}破^は(7ヒット)

30コ以上



ドノヴァン

—DONOVAN—

人^{ひと}と魔族^{まじく}の間に生まれし

孤^こ高^{こう}のダークハンター。

魔族^{まじく}と人間^{にんげん}のハーフとして
生まれたドノヴァン。重い宿命^{しよくめい}を背負^そった
彼は、バズルでも大マジです。
「何者^{なにもの}とて私の邪魔^{わがし}はさせぬ…アニタに、
笑顔^{えんご}が戻るまでッ!」ダークストーカーズたち
だけでなく、フツ^{ふと}の人もまで真^まつこつに
してしまいそうですが、それでこそ
ドノヴァンといえるのかも!?



1~11コ



ソードグラッブル (2ヒット)

12~17コ



プレスオデス (7ヒット)

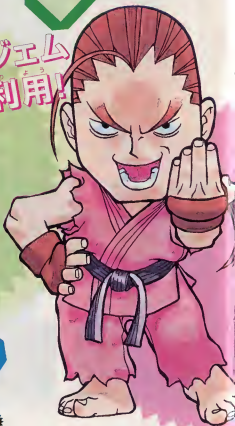
30コ以上



カウンタージェム を逆利用!



カウンタージェムの落ち方は、キャラクターごとにいつも同じ。相手の落とし方に合わせてジェムを積み、パワージェムを作って反撃だ!



相殺を 使いこなせ!

カウンタージェムのダメージは打ち消し合うことができる。危ないと思ったときは、自分もジェムを壊して相手の攻撃を緩めよう。攻めることばかり考えていては勝てないぞ!



挑発しよう!

ゲームプレイ中にCボタンを押すと、キャラクターが挑発ポーズをとるぞ! 挑発してもカウンタージェムは降らないけど、心理戦で優位に立てる……?!



初公開

「ストリートパズルモード」

「さくら」が歌う、
オリジナル曲を収録!

で手に入れよう!



オリジナル曲

「この思いを伝えたい」

作詞・作曲 鈴木 達朗
編曲 甲田 雅人

1. こんな気持ち 初めて 今、感じてる
心の中 いつも通り過ぎていた
* 笑いだけじゃない 難しいだけじゃない
だからずっと、探し続けていたの
あなたに 逢うまで...
2. 本気になって 初めて 今、見つめてる
駆け巡ってる この身体の神秘を
勝つためだけじゃない 負けるためだけじゃない
戦うこと、いつか あなたに
この思いを きっと伝えたい
- * * 爽やかな 春風がスピードに乗り
チャンス! と言ってる
熱く 強く 弾けて
空高く 跳んでゆく どこまでも...
- 生まれ変わってゆくことだけに
不安になっても
逞しく 元氣よく 生きてゆく
微笑んで ほら、“さくら”

(間奏)

* くりかえし

* * くりかえし

こんな気持ち 初めて 今、感じてる
本気になって 初めて 今、見つめてる...

**注意**

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび貸与に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



発売元

株式会社 **カプコン**®

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

ユーザーサポートセンター 06 (946) 3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)

※カプコンソフト情報

大阪 ☎(06) 946-6859	東京 ☎(03) 3340-0718
札幌 ☎(011) 281-8834	仙台 ☎(022) 214-8040
名古屋 ☎(052) 571-0493	広島 ☎(082) 223-3339
松山 ☎(0899) 34-8786	福岡 ☎(092) 441-1991

■電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

CAPCOM FAX 通信

FAX 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、
イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます。

好評稼働中

●インターネット カプコンホームページ <http://www.capcom.co.jp/>

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA SATURN** の使用を許諾したものです。



Qサウンド®は
Qサウンドラブリ社の
登録商標です。

T-1213G

CAPCOM®